



## ANEXO I

### CONCURSO ESCOLAR 2008-2009 *¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?*

## Instrucciones de utilización del portal de Internet *Consumópolis4*

### 1 - INTRODUCCIÓN

---

El **portal de Internet Consumópolis4** se integra en el concurso escolar 2008-2009, *¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?* que organizan el Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas del Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Comunidad de Castilla y León, Cataluña, Extremadura, Galicia, La Rioja, Comunidad de Madrid, Región de Murcia, Comunidad Foral de Navarra, País Vasco, Comunidad Valenciana y la Ciudad de Melilla.

Las actividades del Concurso se desarrollarán a través de este portal, cuya dirección es [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), que permite al alumno la posibilidad de seleccionar una de las diferentes lenguas oficiales que tenemos en nuestro país: *Castellano / Català / Galego / Euskera / Valencià*, para la formulación de las pruebas pedagógicas y recibir información e instrucciones.

**El portal de Internet Consumópolis4** estará accesible a partir del 06/10/2008

### 2 - PÁGINA INICIO

---

Una vez elegida la lengua con la que el alumno quiere navegar a través del **portal** se pasa a la página **Inicio**. Desde esta página se puede acceder a distintas utilidades que detallamos a continuación:

#### 2.1 – BASES

Bases completas del concurso escolar 2008-2009.

#### 2.2 - FICHAS PEDAGÓGICAS

(Accesible a partir del 31/10/2008)

Contiene las fichas pedagógicas que ayudarán a los alumnos a responder a las preguntas del juego-concurso. Se pueden visualizar en formato pdf, imprimir y descargar.

#### 2.3 - PUNTUACIÓN

Incluye el sistema de puntuación del juego-concurso y el detalle de la clasificación de los equipos por Comunidades Autónomas.

#### 2.4 - AYUDA

(Accesible a partir del 06/10/2008)

Este botón abre un documento en formato PDF que detalla el funcionamiento del juego-concurso y el sistema de puntuación. También incluye una relación de las preguntas más frecuentes y las correspondientes respuestas que se realizan sobre estos aspectos del juego-concurso.

#### 2.5 - CONTACTO

Correo de contacto: ([ayuda@consumopolis.es](mailto:ayuda@consumopolis.es)) Este correo está disponible para resolver las incidencias que se produzcan durante el desarrollo del juego y para informar sobre el concurso.

También se pueden realizar consultas sobre el Concurso en general en los teléfonos y direcciones de contacto del Instituto Nacional del Consumo y de las Direcciones Generales u Organismos



competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que participan en el juego-concurso, que figuran en el **Anexo II** de las **Bases**.

## **2.6 - ZONA DE REGISTRO**

(Accesible a partir del 16/10/2008 hasta el 01/12/2008))

Permite registrar a los equipos en el Concurso.

Cada equipo que se registre estará compuesto por 5 alumnos de un mismo curso que estará coordinado por un profesor del colegio.

Un profesor podrá coordinar más de un equipo de un mismo ciclo, y deberá expresamente declarar que conoce y acata las Bases Reguladoras del Concurso

Además de los datos identificativos de los alumnos, profesores y colegios, es necesario también registrar los siguientes datos sin los cuales no se podrá iniciar ni completar la participación en el juego:

- Nombre del equipo
- Contraseña personal del profesor coordinador
- Un *nick* por cada uno de los 5 alumnos componentes del equipo

En los nombres de los equipos, contraseñas o *nicks* no podrán utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos.

El conocimiento y acatamiento de las Bases Reguladoras del Concurso deberá ser confirmado expresamente por cada uno de los alumnos participantes.

El profesor recibirá una comunicación al correo electrónico que indicó en el registro confirmando la inscripción del equipo en la que se indicarán todos los datos que se han registrado de alumnos, colegios y profesor coordinador.

Por esta misma vía de correo electrónico, el profesor deberá validar estos datos del equipo.

Además, en esta primera comunicación, al profesor se le dará una clave para el equipo que permitirá, a cada uno de los integrantes del mismo, acceder por primera vez a *Consumópolis* y completar el registro de sus datos con la contraseña personal, y que quedará incorporada al registro.

## **2.7 - ACCESO DEL PROFESORADO**

(Accesible a partir del 16/10/2008)

En la página de inicio habrá un botón a través del cual los profesores podrán consultar directamente los datos completos de los equipos que coordine registrados en el concurso, así como información sobre la participación en *Consumópolis* de cada uno de ellos. Para ello, deberá introducir su dirección de correo electrónico y su contraseña personal.

## **2.8 - PERSONAJE ANIMADO DE CONSUMÓPOLIS**

Animación-flash de un personaje de *Consumópolis*. El alumno puede descargar el personaje en su ordenador. El personaje aparece en la pantalla, tiene programadas una serie de animaciones divertidas (gestos, efectos sonoros, etc.).

## **2.9 - ACCESO A LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS**

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 15/12/08, salvo para las excepciones recogidas en el apartado 3)

Se accede a *Consumópolis* de forma individual, como invitado o como alumno registrado.

- Si el alumno está registrado y entra por primera vez, debe:
  - 1- Introducir la clave de su equipo.
  - 2- Introducir su *nick*.
  - 3- Crear una contraseña personal, que queda incorporada al registro.
  - 4- Confirmar su contraseña.
  - 5- Configurar su personaje.
- Si el alumno está registrado y no entra por primera vez, debe:
  - 1- Introducir su *nick*.
  - 2- Introducir su contraseña personal.
- Si se accede como invitado:



- 1- Debe configurar su personaje.  
Los puntos que consigan no se registran.  
Los invitados no pueden acceder a la *Sala de Juegos*.

### 2.10 - ACCESO AL LIBRO VIRTUAL

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 28/02/09)

Solo podrán entrar en esta página los alumnos de los equipos inscritos en Consumópolis4 cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido por la **ciudad de Consumópolis** y los profesores coordinadores de estos equipos, previa identificación con su contraseña personal.

Las especificaciones de esta página vienen detalladas en el **Apartado 6**

## III – PÁGINA DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

---

(Accesible desde el 31/10/2008 hasta el 15/12/2008. Solamente para los **puntos 3.6 y 3.7, sala de juegos y Chat**, permanecerá abierto hasta el 28/02/2009)

El diseño de la ciudad está adaptado para su utilización como juego de 35 casillas, a modo de tablero virtual, en el que los concursantes podrán desplazarse casilla a casilla siguiendo un orden determinado.

Desde la ciudad de Consumópolis se puede acceder a las siguientes utilidades relacionadas con el juego que detallamos a continuación:

### 3.1 - FICHAS PEDAGÓGICAS

Las mismas a las que se accede desde la página de INICIO.

### 3.2 - PUNTUACIÓN

Nos indica la puntuación del alumno y del equipo.

### 3.3 - VESTIDOR

El alumno puede configurar un personaje. Estará presente durante todas las partidas y en la clasificación, junto a su *nick* y los de los otros miembros del grupo.

Opciones de personalización:

- Chico – chica.
- Expresión de la cara.
- Paleta de colores para la piel de los personajes.
- Tipos de pelo para cada sexo. / Paleta de colores de pelo.
- Complementos para la cabeza. / Paleta de colores para los complementos.
- Prendas parte superior e inferior para chicos y chicas. / Paleta de colores para la prenda.
- Prendas parte superior para chicas. / Paleta de colores para la prenda.
- Paleta de colores para la parte inferior.
- Diferentes decorados (detrás del personaje): playa, montaña, urbano, oficina, etc.
- Accesorios: animal, monopatín, pelota, etc.

### 3.4 - RECORRIDO DE PRUEBAS

El alumno visualiza en la pantalla una parte de la ciudad de *Consumópolis* (aproximadamente sólo un 25%). La ciudad de *Consumópolis* representa el tablero virtual del juego.

La salida se realiza desde la casa. El objetivo del juego es completar el recorrido para lo que hay que responder correctamente a 25 preguntas, jugar 5 juegos distintos y conseguir 5 pistas, que le permitirá realizar cinco visitas al **banco de puntos** donde el equipo al completo deberá resolver cinco pruebas relacionadas con el ocio con las que podrán aumentar conjuntamente la cuenta global de puntos del equipo.

Descripción de de las casillas:

El recorrido por la ciudad de *Consumópolis* (tablero de juego) incluye un total de 35 casillas.



### Juegos

El recorrido incluye 5 casillas (casillas 6, 12, 18, 24 y 30) desde las que el alumno se trasladará directamente a la Sala de Juegos en las que ha de realizar obligatoriamente **al menos una partida** con el juego lúdico que corresponda a cada casilla antes de seguir con su recorrido por la **ciudad de Consumópolis**. Desde ese momento, tendrá la posibilidad de acceder directamente a ese juego desde la Sala de Juego de la ciudad de Consumópolis para mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee, pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

### Pistas

En las casillas 3, 9, 15, 21 y 27 cada alumno conseguirá cinco pistas, una por cada casilla, que necesitará para resolver las cinco pruebas que se le propondrán al equipo en las cinco visitas que deberá realizar al **banco de puntos**, según se detalla en el punto 3.5.

### Preguntas

En ellas el alumno deberá responder a una pregunta sobre las actividades que se realizan en el tiempo libre en relación con el Consumo Responsable. Cada jugador deberá responder un total de 25 preguntas.

El jugador tiene hasta dos intentos para responder a la pregunta. Si no responde correctamente al segundo intento podrá continuar con el recorrido sin obtener puntuación alguna.

### 3.5- BANCO DE PUNTOS

Los equipos deberán realizar cinco visitas al **banco de puntos** en las que podrán aumentar su cuenta de puntos global. Cada visita sólo podrá realizarse cuando los cinco integrantes del equipo hayan conseguido las cinco pistas correspondientes, así pues el equipo completo deberá efectuar cada visita al **banco de puntos** y cada uno de los integrantes deberá haber obtenido las pistas correspondientes a esa visita. Por ello, los cinco alumnos deberán identificarse con su contraseña personal. En el caso de que algún alumno no haya conseguido su pista, el sistema no permitirá la entrada al **banco de puntos**.

Para puntuar en las visitas al **banco de puntos** el equipo deberá resolver conjuntamente una prueba de carácter pedagógico. Cada equipo tendrá tres oportunidades para resolver cada prueba. Si el equipo resuelve la prueba correctamente en el primer intento obtendrá 100 puntos extras, en el segundo intento obtendrá 80 puntos y en el tercer intento 60. Si después de los tres intentos no resuelve la prueba, **Consumópolis4** le indicará la respuesta y el equipo no se beneficiará de puntos extras.

### 3.6 - SALA DE JUEGOS

(Accesible desde el 16/10/2008 hasta el 15/12/2008 y sólo para los alumnos registrados)

Acceso directo a los juegos incluidos en el juego Consumópolis. Para que un juego esté operativo, el jugador debe haber entrado previamente desde la casilla correspondiente en el recorrido de pruebas.

El alumno tiene la posibilidad de mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

A partir del 16/12/2008 hasta el 28/02/2009, se podrán realizar partidas con los juegos pero la puntuación que se obtenga en ellos no tendrá efectos en la puntuación final del juego **Consumópolis4**

### 3.7 - CHAT

(Accesible desde el 16/10/2008 hasta el 28/02/2009 y sólo para los alumnos registrados)

Al entrar por primera vez en el *chat*, el alumno estará informado del sistema de control y dar su conformidad en cuanto al respeto a un código de buena conducta.

El *chat* debe ser un espacio en el que todos los alumnos puedan conversar agradablemente de los temas que nos interesan y llegar a hacer amistad con chicos y chicas de otras ciudades.

Para conseguir esto, es necesario que respetemos las siguientes normas de utilización:

- ◆ Al entrar en el *chat* se deberán observar durante un rato las conversaciones para conocer el tema sobre el que se está chateando y poder participar con tus opiniones. Para introducir un nuevo tema, se debe de plantear y esperar a que otros compañeros y compañeras respondan
- ◆ Hay que utilizar un lenguaje correcto, sin insultos, ni expresiones groseras, ni palabras malsonantes. Tampoco utilices el lenguaje de los SMS



- ◆ El *chat* es un espacio de libertad en el que podemos expresar lo que sentimos y pensamos, siempre que esas expresiones no sean ofensivas ni discriminatorias para nadie por razón de sexo, raza, nacionalidad, creencias o ideología.
- ◆ En el *chat* se actúa a nivel individual: da tus opiniones y cuenta tus historias. No lo utilices para dar información o contar cosas que afectan a otros compañeros tuyos si no cuentas con su autorización.
- ◆ Por último, y quizás lo más importante : “no digas ni hagas nada que no te gustaría que te dijeran o hicieran a ti”

El *chat* está abierto, es decir, cada alumno tiene la libertad de escribir lo que quiere pero sabiendo que existe un sistema de control que puede sancionar los comportamientos inadecuados.

***Sistema de control:*** existirá un control a posteriori de los diálogos. Se registrarán de forma completa los diálogos y la identidad de los alumnos que los emiten.

El control se realizará de dos formas distintas:

- Tres veces a la semana (lunes, miércoles y viernes) se realizará de forma aleatoria un control del contenido de los diálogos de una parte de los registros.
- En caso de reclamación o queja de un alumno, se revisarán todos los textos emitidos y la identidad de los emisores en relación a ese caso.

## 4 - CÁLCULO DE LOS PUNTOS PARA EL ALUMNADO REGISTRADO

---

### 4.1 - PRUEBAS PEDAGÓGICAS: preguntas

A lo largo del recorrido hay 25 pruebas pedagógicas.

Los puntos son atribuidos por pregunta.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- en el primer intento, 10 puntos.
- en el segundo intento, 6 puntos.

Si el jugador no responde correctamente después del segundo intento no puntuará con esa pregunta.

La puntuación máxima para un alumno es de 250 puntos.

La puntuación máxima para todo el equipo es de  $5 \times 250 = 1250$  puntos.

Los puntos obtenidos por los jugadores de un equipo se suman automáticamente y aparecen en la clasificación final.

### 4.2 - PRUEBAS LÚDICAS

A lo largo del recorrido hay 5 juegos.

Al final de cada partida aparece la puntuación obtenida en el juego.

La puntuación máxima por juego es 10.

- La nota máxima para un alumno es:  $5 \times 10 = 50$  puntos.
- La nota máxima para el equipo es:  $5 \times 50 = 250$  puntos

### 4.3 – BANCO DE PUNTOS

Por resolver correctamente las pruebas pedagógicas que se propondrán en cada visita al **Banco de puntos**, el equipo recibirá, como máximo, 100 puntos por prueba que se sumarán a su puntuación global.

La puntuación máxima que se puede obtener en el **Banco de puntos** es de 500.

**La puntuación máxima que puede conseguir un equipo es de 2000 puntos.**

## 5 - CLASIFICACIÓN

---



Para informar de la puntuación final obtenida por los equipos en el juego concurso de Consumópolis4, se confeccionará un listado por cada Comunidad y Ciudad Autónoma y otro nacional, ordenados de mayor a menor puntuación.

En estos listados, se reflejará la puntuación y los siguientes datos de los equipos:

- Nombre del equipo
- Puntos parte pedagógica (puntuación máxima: 1250)
- Respuestas erróneas
- Puntos parte lúdica (puntuación máxima: 250)
- Puntos extra **banco de puntos** (puntuación máxima: 500)
- Puntos totales (puntuación máxima: 2000)

## 6 – PÁGINA DEL LIBRO VIRTUAL

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 28/02/09)

**Podrán acceder al libro virtual los equipos cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido.**

El alumno deberá acceder al libro virtual desde la página INICIO.

El tema a tratar en el libro es: *Las formas de ocio y tiempo libre de los jóvenes en el pasado, presente y futuro.*

Después de pinchar en el botón *Libro Virtual*, se abre una ventana solicitando los datos siguientes: Nombre del equipo / Contraseña del equipo / Contraseña personal (pueden acceder varios alumnos del equipo).

También podrá acceder el profesor con su contraseña pero solo a modo de consulta e información, sin que pueda realizar ninguna modificación en el libro.

Si un alumno de un equipo que no reúna las condiciones de acceso al libro virtual especificadas en el primer párrafo intenta acceder al mismo, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje: *Lo sentimos pero los integrantes de tu equipo (nicks) todavía no han completado el recorrido por lo que no puedes acceder a vuestro libro virtual.*

Si todos los alumnos del equipo han completado el recorrido, se abre una interfaz gráfica. Representa un libro en la pantalla, personalizado con la imagen y los elementos gráficos de Consumópolis.

El alumno tendrá acceso a diferentes botones, uno de navegación, para acceder a las distintas partes del libro (página siguiente, página anterior, inicio, índice, etc.) y un botón de escritura. Este botón abre una interfaz (gestor de contenidos) que permite incorporar al libro los datos siguientes: *Nick* de los alumnos / Título del capítulo / Texto (con posibilidad de configurar la fuente, tipo de letra, color, etc.) / Adjuntar imágenes, etc.

El equipo tendrá además la posibilidad de configurar el diseño de las páginas (encabezado y pie de página), seleccionando diferentes adornos disponibles dentro de una paleta gráfica.

El libro virtual constará de dos partes: una primera en la que deben comparar el tiempo de ocio con el de otros países o con el de sus abuelos y, una segunda, en el que deben imaginar el tiempo de ocio de los jóvenes en el futuro.

Las características que deben tener son las siguientes:

### Tercer Ciclo de Enseñanza Primaria

- Portada. Prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: entre 1800 y 2500, con tamaño de letra 12 y, al menos, 7 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos). No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.
- Un trabajo de investigación sobre algún aspecto del ocio en el pasado.
- Un relato imaginario de como será el ocio en el futuro.
- Un relato breve o cuento que trate sobre algún aspecto del ocio.

### Primero y Segundo de la E.S.O.

- Portada, prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: Entre 2000 y 3000, con tamaño de letra 12, y al menos 9 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos) No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.



- Un trabajo de investigación sobre algún aspecto del ocio en el pasado y como se ha ido modificando a medida que se desarrollan los medios de comunicación.
- Un trabajo en el que se comparen las formas de ocio en distintas culturas.
- Un relato imaginando el ocio en el futuro.

### **Tercero y Cuarto de la E.S.O.**

- Portada prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: entre 2500 y 3500, con tamaño de letra 12, y al menos 11 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos). No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.
- Un trabajo de investigación sobre el ocio en el pasado teniendo en cuenta aspectos geográficos, históricos, económicos e ideológicos de la época.
- Un artículo sobre la influencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el ocio.
- Un relato imaginando el ocio del futuro.

Las modificaciones realizadas en el libro virtual se podrán guardar de forma similar a como se guardan los documentos en Word.

Una vez finalizado la realización del libro virtual se podrá imprimir la **FICHA DEL LIBRO VIRTUAL**, documento que contiene los datos del libro virtual: referencia del libro / nombre del equipo / redactores / nº de páginas. El profesor deberá imprimir este documento y enviarlo al Organismo competente de su Comunidad Autónoma o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, cuyas direcciones se encuentran en el **Anexo II** de las **Bases**. Con este documento el jurado podrá acceder al libro y proceder a su evaluación.